

the 7th Guest
15
PC CD-ROM
Virgin
NOT FOR RESALE IN NORTH AMERICA AND CANADA






SPIELSTART

ERFORDERLICHE HARDWARE

Ein mit MPC Level 1 kompatibles Gerät mit: • Mindestens einem 386DX-Prozessor • 2 MB RAM • 16 Bit SVGA-Videokarte mit mindestens 512 KB Speicherkapazität • CD-ROM-Laufwerk mit einer Übertragungsrate von mindestens 150 KB pro Sekunde. • Soundkarte(n) mit FM- und PCM-Sounduntersttützung • Maus • Festplatte mit 10 MB freiem Speicherplatz • MSCDEX Version 2.2 oder höher • DOS 5.0 oder höher

EMPFOHLENE HARDWARE

• 486SX (20MHz) oder ein schnellerer Prozessor • 4 MB RAM • Eine schnelle 16 Bit SVGA-Videokarte mit 1 MB Speicherplatz oder lokale Busvideokarte • CD-ROM-Laufwerk mit einer Übertragungsrate von 300 KB pro Sekunde und einer Zugriffszeit von höchstens 300 Millisekunden • Allgemeine MIDI-Einrichtung (wie Sound Canvas) und eine 16 Bit PCM-Soundkarte

INSTALLATION UND BETRIEB VON "THE 7TH GUEST"

Mit Hilfe dieser Anleitungen müßten Sie das Spiel schnell und reibungslos installieren und laden können. Sollten Sie jedoch Schwierigkeiten haben, den Anweisungen zu folgen, oder benötigen zusätzlichen Rat, dann schlagen Sie bitte im Abschnitt zur detaillierten Installation und Problemlösung weiter hinten in diesem Handbuch nach.

Achten Sie darauf, daß Ihr Gerät die für "The 7th Guest" minimal erforderlichen Spezifikationen erfüllt.

Legen Sie die CD-ROM-Diskette 1 in das CD-ROM-Laufwerk ein.

Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein, und drücken Sie dann ENTER.

Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie dann ENTER.

DAS INSTALLATIONSPROGRAMM

Das Installationsprogramm beginnt mit einer kurzen Erklärung der Programmfunktion und fordert Sie dann auf, fortzufahren. Drücken Sie ENTER, wenn Sie diese Informationen durchgelesen haben.




FESTPLATTENAUSWAHL

Einige Dateien müssen auf Ihre Festplatte kopiert werden. Benutzen Sie die HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN, um die Markierung über die verfügbaren Festplatten zu ziehen, die im Festplatten-Auswahlfenster aufgeführt sind. (Standard ist C:\)

VERZEICHNISNAME

Geben Sie das Verzeichnis an, in das Sie die Dateien kopieren möchten, und drücken Sie dann ENTER, um fortzufahren. (Normalerweise C:\T7G)

SYSTEMLEISTUNG UND VIDEOMODUSAUSWAHL

Das Programm überprüft die Video- und CD-Leistung Ihres Computers. Sie können dann den Grafikmodus wählen, mit dem Sie "The 7th Guest" betreiben möchten. Obwohl der MCGA-Modus in diesem Programm unterstützt wird, ist "The 7th Guest" eigentlich für den SVGA-Modus mit höherer Auflösung vorgesehen.

AUDIO-HARDWAREAUSWAHL

"The 7th Guest" hat zwei Hauptsoundsysteme. Das erste System bietet Hintergrund- oder Midi-Musik, das zweite wird für die Sprachausgabe verwendet. Abhängig von der Leistungskapazität Ihres Systems kann es sich dabei um ein und dieselbe Soundkarte oder um zwei verschiedene handeln.

Benutzen Sie zunächst die HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN, um die Soundkarte für die Musik zu wählen, und drücken Sie dann ENTER, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Wählen Sie als nächstes die Soundkarte, die Sie für die Sprachausgabe verwenden möchten. Einige Soundkarten unterstützen sowohl Midi- als auch Digitalmusik. Es kann also vorkommen, daß das Installationsprogramm dieselbe Audiokarte wie bei der Musik-Hardwareauswahl hervorhebt. Möchten Sie eine andere Soundkarte benutzen, dann markieren Sie diese mit Hilfe der HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN und drücken ENTER.

Die meisten Soundkarten haben hinsichtlich der Hardware-Konfiguration eine unterschiedliche Leistungskapazität. Sollte das Installationsprogramm eine oder mehrere Ihrer Soundkarten übersehen haben, dann benutzen Sie höchstwahrscheinlich nicht die Normaleinstellung für diese Karte. Sind Sie sich über Ihre Hardware-Konfiguration nicht sicher, dann wählen Sie für jede Ihrer Karten die Normaleinstellung. Sollten Sie



Schwierigkeiten haben, "The 7th Guest" zu betreiben, dann schlagen Sie bitte im Abschnitt zur detaillierten Installation und Problemlösung weiter hinten in diesem Handbuch nach.

BESTÄTIGUNG DER MOMENTANEN AUSWAHL

Nachdem Sie die Audio-Hardware gewählt haben, führt das Installationsprogramm ihre momentane Auswahl auf und bittet Sie um Bestätigung. Sind Sie mit Ihrer Konfiguration zufrieden, dann markieren Sie die Zeile "ACCEPT THESE CHOICES" (Auswahl akzeptieren) und drücken ENTER. Möchten Sie jedoch eine der drei aufgeführten Einstellungen ändern, dann ziehen Sie die Markierung auf die entsprechende Einstellung und drücken ENTER. Daraufhin erscheint der entsprechende Optionenschirm, von dem aus Sie die gewünschten Änderungen vornehmen können.

Sobald Sie Ihre Auswahl mit ENTER bestätigt haben, kopiert das Installationsprogramm die nötigen Dateien von der CD in das zuvor gewählte Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und erstellt eine Start-up-Batch- und eine "Groovy"-Initialisierungsdatei.

SPIELSTART VOM DOS-SYSTEMZEICHEN

Booten Sie Ihren Computer mit DOS.

Geben Sie den Festplattenbuchstaben ein, unter dem "The 7th Guest" installiert wurde, gefolgt von einem Doppelpunkt. Drücken Sie dann ENTER.

Geben Sie CD\ und dann den Namen des Verzeichnisses ein, in dem "The 7th Guest" installiert wurde. Drücken Sie nun ENTER.

Geben Sie T7G ein, und drücken Sie wieder ENTER.

SPIELBEGINN

Welchen Weg Sie als "Ego" einschlagen Stellen Sie sich Ihre Person in der Welt von "The 7th Guest" als ein aktives und mysteriöses Wesen vor, das lediglich als "Ego" bekannt ist. Ihre Rolle, Identität und Absicht werden nicht erklärt. Sie sollen sie vielmehr als eine Art Bestandteil Ihrer Umgebung in der Stauf-Villa erleben. Da Sie sozusagen von innen nach außen schauen, können Sie sich selbst natürlich nicht sehen. Doch hat Ihr Inneres eine Stimme. Hören Sie gut auf sie!





Das Rätsel der Sphinx "The 7th Guest" bedient sich eines einmaligen Menüsystems in der Form eines Orakels namens "Die Sphinx" (oder "Ouija Board" - ein Buchstabenbrett für spiristische Sitzungen). Die Hauptfunktionen des Spiels, wie Laden, Sichern, Abbrechen etc., werden über die Sphinx aktiviert. Auf die Sphinx wird später, im Abschnitt "Laden und Sichern", noch detaillierter eingegangen. Dies ist der erste Bildschirm, der nach dem Start von "The 7th Guest" gezeigt wird.

Es kann losgehen! Vom Sphinxbrett aus haben Sie die Möglichkeit, ein neues Spiel zu beginnen oder ein zuvor gesichertes Spiel zu laden. Möchten Sie ein zuvor gesichertes Spiel LADEN (LOAD), dann erscheint ein neues Menü. Wählen Sie nun das gewünschte Spiel, indem Sie die entsprechende Nummer eingeben und dann OK anklicken.

Möchten Sie EIN NEUES SPIEL STARTEN (START NEW GAME), dann beginnt das Spiel von vorn und zeigt die gesamte achtminütige Einleitungsfolge.

Hausordnung "The 7th Guest" wird mit Hilfe des sog. "Point-and-Click"-Systems gespielt. Um sich in der Villa zu bewegen, brauchen Sie den animierten Cursor nur über den Bildschirm zu ziehen. Dabei werden Sie auf mehrere psycho-kinetische "Hot Spots" (Aktionspunkte) treffen. Wird der Cursor auf einen dieser Hot Spots gezogen, dann verändert er seine Form. Drücken Sie nun den linken Mausknopf, dann wird die psycho-kinetische Energie freigesetzt. Es folgt eine Liste der verschiedenen Icon-Typen und deren Bedeutung.

Drohender Finger Zeigt an, daß hier keine Handlungen ausgeführt werden können.

Herbeiwinkende Hand Dieses Icon gibt Ihnen das Zeichen, weiterzugehen. Wird es angeklickt, dann begeben Sie sich daraufhin tiefer in das Haus hinein.

Nach links winkende Hand Dieses Icon fordert Sie auf, nach links zu gehen. Normalerweise taucht es auf der linken Bildschirmseite auf. Wird es angeklickt, dann bewegen Sie sich nach links oder drehen sich gegen den Uhrzeigersinn.

Nach rechts winkende Hand Dieses Icon fordert Sie auf, nach rechts zu gehen. Normalerweise taucht es auf der rechten Bildschirmseite auf. Wird es angeklickt, dann bewegen Sie sich nach rechts oder drehen sich im Uhrzeigersinn.



Theatermaske Klicken Sie dieses Icon an, dann wird sich ein gespenstisches Ereignis vor Ihnen entfalten. Möchten Sie es noch einmal sehen, dann können Sie dies normalerweise tun, indem Sie den Cursor in den schwarzen Abschnitt unten auf dem Bildschirm ziehen und ihn anklicken.

Pulsierendes Gehirn Dieses Icon bedeutet, daß es hier für Sie ein Rätsel bzw. Puzzle zu lösen gibt.

Klapperndes Gebiß Dieses Spezial-Icon deutet auf ein übernatürliches Ereignis hin. Klicken Sie es an, werden äußerst seltsame und mysteriöse Dinge geschehen.

Sphinx-Zeiger Mit diesem Icon können Sie die mystischen Kräfte der Sphinx abrufen und damit Zugang zu den Hauptfunktionen des Spiels erhalten, wie Laden, Sichern, Abbrechen, Neustart etc.

Das böse Auge Mit diesem Icon können Sie versuchen, die vielen Rätsel zu lösen, die Stauf sich ausgedacht und zur Unterhaltung seiner Gäste im ganzen Haus verteilt hat.

DURCHSUCHEN SIE IHREN RAUM GRÜNDLICH NACH WERTSACHEN

Der Zugang zu einigen Abschnitten des Hauses bleibt Ihnen verwehrt, wenn Sie bestimmte Kriterien noch nicht erfüllt haben.

Sie können sich das Haustürrätsel z.B. erst ansehen, wenn Sie das Eßzimmer aufgesucht und dort das Rätsel gelöst haben.

Besuchen Sie einen Ort ein weiteres Mal, dann werden Sie vielleicht Zeuge eines damatischen Ereignisses oder eines anderen übernatürlichen Phänomens, das sich zuvor noch nicht zugetragen hat. Es ist daher ratsam, zuvor besuchte Räume erneut aufzusuchen, wenn Sie z.B. gerade ein Rätsel gelöst haben oder auf eine dramatische Szene gestoßen sind.

RÜCKBLICK AUF DRAMATISCHE EREIGNISSE

Möchten Sie ein dramatisches Ereignis erneut ansehen, dann ziehen Sie den Cursor in den unteren Bildschirmabschnitt, woraufhin die Theatermaske erscheint. Klicken Sie nun den unteren Bildschirmabschnitt an, dann entfaltet sich das Drama ein weiteres Mal vor Ihren Augen. Doch steht Ihnen der Rückblick auf dramatische Ereignisse nicht immer zur Verfügung und grundsätzlich nur dann, wenn Sie seit dem erstmaligen Erscheinen keine weiteren Schritte unternommen haben. Beispiel: Sind Sie Zeuge eines dramatischen Ereignisses,




wenden sich ab und schauen wieder zurück, dann können Sie die Wiederholungsfunktion nicht mehr nutzen.

RÄTSEL LÖSEN & HINWEISE EINHOLEN

Im ganzen Haus werden Sie auf teuflisch knifflige Rätsel treffen, die Ihren Verstand bis auf's Äußerste testen und Ihnen oft einen gehörigen Schreck einjagen werden. Um das Spiel erfolgreich abzuschließen, müssen Sie jedes Rätsel lösen. Erst dann werden die Geheimnisse des verrückten Henry Stauf enthüllt.

Zu den Geheimnissen, die er vor Ihnen verborgen hält, gehören die Regeln zu den Rätseln bzw. Puzzlen. In den meisten Fällen können Sie Hinweise zur Art des Rätsel einholen, indem Sie mit der Verhaltensweise der einzelnen Teile experimentieren. Sollten Sie jedoch überhaupt nicht mehr weiter wissen, dann geben Sie nicht gleich auf, denn Stauf hat in der Bibliothek ein Buch mit Hinweisen liegenlassen.

Um bei der Lösung eines Rätsels Hinweise einzuholen, brauchen Sie also nur zur Bibliothek zu gehen und das geöffnete Buch auf dem Couchtisch anzuklicken. Klicken Sie nun die Mitte des Buches an, dann schlägt die Seite um, und Sie kehren auf mysteriöse Weise zu Ihrem Rätsel zurück. Leider müssen Sie das Rätsel in diesem Fall wieder von vorn beginnen.

Sind Sie immer noch ratlos, dann können Sie erneut in das Buch schauen, um weitere Hinweise zu diesem Rätsel einzuholen, sofern Sie währenddessen nicht versucht haben, ein anderes zu lösen. Kehren Sie ein drittes Mal in die Bibliothek zurück, dann wird das Rätsel automatisch für Sie gelöst. Da die Benutzung des Hinweisbuches Sie einiges kosten wird, sollten Sie alles versuchen, um das Rätsel allein zu lösen.

Möchten Sie das Rätsel von vorn beginnen, dann klicken Sie den unteren Bildschirmabschnitt an. Möchten Sie ein Rätsel abbrechen, dann klicken Sie die linke oder rechte Bildschirmseite an.

Es ist ratsam, sich Egos und Staufs Hinweise gut zu merken, während Sie versuchen, ein Rätsel zu lösen. Sie könnten wichtige Tips enthalten. Seien Sie jedoch vorsichtig! Manchmal wird Stauf versuchen, Sie mit seinem Hinweis in die Irre zu führen.

Wurde ein Rätsel gelöst, dann kann es während des gegenwärtig ablaufenden Spiels nicht erneut gelöst werden.

DAS HAUS ÖFFNET SICH

Jedesmal, wenn Sie ein Rätsel gelöst haben, öffnet sich Ihnen ein Raum oder mehrere Räume. Sie können



entweder das ganze Herrenhaus von Tür zu Tür absuchen, um die neuen Räume zu finden, oder aber die Option "MAP" (KARTE) vom Sphinx-Brett wählen. (Siehe Abschnitt "Laden und Sichern" weiter unten.)

Haben Sie "The 7th Guest" einmal erfolgreich abgeschlossen und beginnen ein neues Spiel, dann werden Sie alle Räume offen vorfinden. Sie können sich jetzt nach Wunsch erneut mit den Rätseln auseinandersetzen. Klicken Sie nun eine der vier Ecken des Sphinx-Bretts an, dann erscheint ein neuer Bildschirm, der alle Räume des Herrenhauses grafisch darstellt. Mit Hilfe dieses Menüs werden Sie direkt zum Raum Ihrer Wahl gebracht.

LADEN UND SICHERN

Sie können ein Spiel jederzeit sichern oder laden, indem Sie den Cursor auf den oberen Bildschirmabschnitt ziehen, woraufhin er sich in das Sphinxzeiger-Icon verwandelt, und den Knopf drücken.

Daraufhin erscheint das Sphinx-Brett, das Sie auffordert, eine Spieloption zu wählen (Choose a Game Option). Ihnen stehen vier Hauptoptionen zur Verfügung.

Wählen Sie SAVE (SICHERN), dann listet das Sphinx-Brett die Zahlen 0 bis 9 auf. Ihnen stehen 10 Speicherplätze zur Verfügung, in denen Sie Ihre Spiele sichern können.

Sie werden nun aufgefordert, eine Zahl zu wählen (Please select a number). Sie bestimmen damit den Speicherplatz, in dem das momentane Spiel gesichert werden soll. Um einen Speicherplatz zu wählen, klicken Sie einfach eine der Zahlen unten auf dem Sphinx-Brett und dann OK an.

Als nächstes werden Sie aufgefordert, dem zu sichernden Spiel einen Namen zu geben. Dieser darf bis zu 13 Buchstaben lang sein. Geben Sie den Namen über die Tastatur ein, oder markieren Sie nacheinander die gewünschten Buchstaben mit der Maus. Sind Sie mit dem Namen zufrieden, dann drücken Sie ENTER und klicken vom Sphinx-Brett aus OK an.

Wählen Sie MAP (KARTE), dann zeigt das Sphinx-Brett den Erdgeschoßplan. Räume, deren Rätsel schon gelöst wurden, erscheinen sofort. Offene Räume, die noch nicht gelöste Rätsel enthalten, werden kurz danach gezeigt. Klicken Sie die Treppe an, um von einem Stockwerk zum nächsten zu gelangen. Wählen Sie GOOD BYE (AUF WIEDERSEHEN), um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Wählen Sie RETURN, dann werden Sie an den Punkt zurückgebracht, an dem Sie das Spiel zuvor verlassen haben.




Wählen Sie RESTART (NEU STARTEN), dann haben Sie die Möglichkeit, ein vorher gesichertes Spiel zu laden (LOAD) oder ein neues zu beginnen (START NEW GAME).

Wählen Sie GOOD BYE (AUF WIEDERSEHEN), dann brechen Sie das momentane Spiel ab um kehren zur Betriebsebene zurück.

DETAILLIERTE INSTALLATIONSANWEISUNGEN

Legen Sie die CD-ROM-Diskette 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein, und drücken Sie dann ENTER.

Geben Sie INSTALL ein, und drücken Sie ENTER.

Versichern Sie sich, daß Sie einen CD-ROM-Device-Treiber und einen Maustreiber installiert haben, daß Ihnen im unteren Speicherbereich mindestens 512 KB zur Verfügung stehen und Ihr Gerät einen Verwalter für den oberen Speicherbereich wie HIMEM.SYS, EMM386.EXE, QEMM386* etc. besitzt.

Das Installationsprogramm

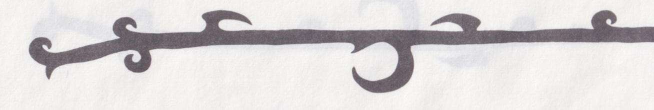
Das Installationsprogramm beginnt mit einer kurzen Erklärung der Programmfunktion und fordert Sie dann auf, fortzufahren. Drücken Sie ENTER, wenn Sie diese Informationen durchgelesen haben.

Festplattenauswahl

Einige Dateien müssen auf Ihre Festplatte kopiert werden. Das Programm fordert Sie dazu auf, den Buchstaben der Festplatte einzugeben, auf die die Dateien kopiert werden sollen. Benutzen Sie die HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN, um die Markierung über die verfügbaren Festplatten zu ziehen, die im Festplatten-Auswahlfenster aufgeführt sind. Während Sie mit der Markierung durch die Liste gehen, wird angezeigt, wieviel freier Speicherplatz auf jeder Festplatte zur Verfügung steht. Sie benötigen mindestens 5 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte, um alle nötigen Dateien kopieren zu können. Haben Sie die gewünschte Festplatte markiert, dann drücken Sie ENTER, um diese Festplatte zu aktivieren und fortzufahren. (Standard ist C:\)

Verzeichnisname

Sie werden nun aufgefordert, das Verzeichnis anzugeben, in das die Dateien kopiert werden sollen. (Sie können

jeden Verzeichnispfad von bis zu 8 Zeichen pro Verzeichnisnamen eingeben, wobei der Gesamtpfadname aus nicht mehr als 34 Zeichen bestehen darf). Geben Sie nun das Verzeichnis an, in das Sie die Dateien kopieren möchten, und drücken Sie dann ENTER, um fortzufahren. (Standard ist C:\T7G.)

Systemleistung und Videomodusauswahl

Wurden die Dateien kopiert, dann überprüft das Programm die Bildschirm-, Prozessor- und die CD-ROM-Übertragungsgeschwindigkeit Ihres Computers, indem es bestimmte Leistungstests durchführt. Nach jedem dieser Tests erhalten Sie eine allgemeine Beurteilung der Geräteleistung, und das Installationsprogramm empfiehlt daraufhin entsprechend der Betriebsgeschwindigkeit Ihres Gerätes einen Videomodus. Markieren Sie mit Hilfe der HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN den gewünschten Videomodus, und drücken Sie ENTER, um Ihre Wahl zu aktivieren und fortzufahren.

Obwohl der MCGA-Modus in diesem Programm unterstützt wird, ist "The 7th Guest" ursprünglich für den SVGA-Modus mit höherer Auflösung vorgesehen. Sollte die Leistungskapazität Ihres Systems nicht ausreichen, um diesen Modus zu betreiben, dann sollten Sie Ihr Gerät vielleicht für eine höhere Spezifikation nachrüsten.

Hinweis für Benutzer von Beschleunigungsvideokarten: S3- oder 8514-kompatible Videokarten stellen für dieses Anwendungsprogramm möglicherweise keine ausreichende Leistungskapazität zur Verfügung.

Hardwareauswahl für die Musik

Mit Hilfe des Installationsprogramms können Sie die Einstellung Ihres Gerätes so konfigurieren, daß Sie die Soundkarten Ihres Systems benutzen können. Das Programm gestattet Ihnen auch, anstelle der momentan installierten Konfiguration eine andere Einstellung zu wählen. Benutzen Sie die HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN, um die gewünschte Soundkarte zu markieren, und drücken Sie ENTER, um Ihre Wahl zu aktivieren.

"The 7th Guest" hat zwei Hauptsoundsysteme. Das erste System bietet Hintergrund- oder Midi-Musik.

Hardwareauswahl für die Sprachausgabe

Dies ist das zweite Soundsystem, dessen sich "The 7th Guest" bedient. Es wird für die digitale Tonausgabe (Sprache und Spezial-Soundeffekte) verwendet. Einige Soundkarten unterstützen sowohl Midi- als auch Digitalmusik. Es kann also vorkommen, daß das Installationsprogramm dieselbe Audiokarte wie bei der





Musik-Hardwareauswahl hervorhebt. Möchten Sie eine andere Soundkarte benutzen, dann markieren Sie diese mit Hilfe der HOCH- und RUNTERPFEILTASTEN und drücken ENTER.

Die meisten Soundkarten können für die Hardware unterschiedlich konfiguriert werden. Sollte das Installationsprogramm eine oder mehrere Ihrer Soundkarten übersehen haben, dann benutzen Sie höchstwahrscheinlich nicht die Normaleinstellung für diese Karte. (Es kann aber auch sein, daß die Hardware oder Software mit dieser Soundkarte und Ihrer gegenwärtigen Systemeinstellung im Widerspruch steht.) Sobald Sie eine Soundkarte gewählt haben, führt das Installationsprogramm ein Menü der möglichen Hardware-Variablen (IRQ-Levels, DMA-Kanäle, Base I/O-Adressen etc.) auf. Sind Sie sich über Ihre Hardware-Konfiguration nicht sicher, dann wählen Sie für jede Ihrer Karten die Normaleinstellung. Sollten Sie danach Schwierigkeiten haben, "The 7th Guest" zu betreiben, dann schlagen Sie bitte im Handbuch Ihrer Soundkarte nach, und suchen Sie nach möglichen Widersprüchlichkeiten innerhalb Ihres Systems. Sollten Sie das Problem auf diese Weise nicht beheben können, dann setzen Sie sich bitte entweder mit dem Hersteller Ihrer Soundkarte und/oder dem Kundendienst von Virgin Games in Verbindung.

Bestätigung der momentanen Auswahl

Nachdem Sie die Audio-Hardware gewählt haben, führt das Installationsprogramm ihre momentane Auswahl auf und bittet Sie um Bestätigung. Sind Sie mit Ihrer Konfiguration zufrieden, dann markieren Sie die Zeile "ACCEPT THESE CHOICES" (Auswahl akzeptieren) und drücken ENTER. Möchten Sie jedoch eine der drei aufgeführten Einstellungen ändern, dann ziehen Sie die Markierung auf die entsprechende Einstellung und drücken ENTER. Daraufhin erscheint der jeweilige Optionenschirm, von dem aus Sie die gewünschten Änderungen vornehmen können.

Sobald Sie Ihre Auswahl mit ENTER bestätigt haben, kopiert das Installationsprogramm die nötigen Dateien von der CD in das zuvor gewählte Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und erstellt eine Start-up-Batch- und eine "Groovy"-Initialisierungsdatei.

Spielstart vom DOS-Systemzeichen

Booten Sie Ihren Computer mit DOS, und entfernen Sie alle TSR-Programme (im Speicher residente Programme) und Gerätetreiber aus Ihren AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien. Sie vermeiden auf diese Weise Software-Widersprüchlichkeiten, während Sie "The 7th Guest" betreiben, und macht




außerdem soviel freien Speicherplatz verfügbar wie möglich.

Wir schlagen vor, daß Sie nur einen XMS-Speicherverwalter (ein EMS-Speicherverwalter würde die Betriebsgeschwindigkeit von "The 7th Guest" verlangsamen), einen Maustreiber, einen CD-ROM-Treiber und einen kleinen Disk Cache (von 512 bis 1024 KB) mit DOS im oberen Speicherbereich benutzen*.

Geben Sie den Buchstaben der Festplatte ein, auf der "The 7th Guest" installiert wurde, gefolgt von einem Doppelpunkt, und drücken Sie dann ENTER.

Geben Sie CD \ und den Namen des Verzeichnisses ein, in das "The 7th Guest" installiert wurde, und drücken Sie dann ENTER.

Geben Sie T7G ein, und betätigen Sie ENTER.

Änderung der Systemeinstellung nach Installation von "The 7th Guest"

Haben Sie "The 7th Guest" schon auf Ihrem System installiert und möchten eine oder mehrere der Start-up-Einstellungen des Spiels ändern, dann betreiben Sie erneut das Installationsprogramm und nehmen die gewünschten Konfigurationsänderungen vor.

Haben Sie bezüglich der Hardware Ihres Systems bedeutende Änderungen vorgenommen, dann wäre es ratsam, wenn Sie alle gegenwärtig residenten T7G-Dateien löschen und den Installationsvorgang wiederholen. Auf diese Weise kann das Installationsprogramm Ihre neuen Systemparameter überprüfen und dann für den Betrieb von "The 7th Guest" die bestmöglichen Einstellungen vorschlagen.

PROBLEMLÖSUNG

INSTALLATIONSPROGRAMM

Das Installationsprogramm hat zahlreiche Funktionen. Zu Beginn sucht es Ihr Gerät nach einer Videokarte, Soundkarten, einem Maustreiber, freiem Speicherplatz, einem oberen Speicherbereich etc. ab.

Erhalten Sie eine Fehlermeldung wie "SVGA OR VESA COMPATIBLE VIDEO CARD NOT FOUND" (SVGA- ODER VESA-KOMPATIBLE VIDEOKARTE NICHT GEFUNDEN), dann haben Sie eine Videokarte, die "The 7th Guest" nicht direkt erkennt. In diesem Fall sollten Sie einen VESA-Treiber laden.




LADEN EINES VESA-TREIBERS

Ein VESA-Treiber (Video Electronics Standard Association) ist ein kleines Programm, das auf einer Videokarte geladen werden kann. Es standardisiert verschiedene Hardware-Abläufe, um Ihre Videokarte mit den meisten Programmen hoher Auflösung, wie "The 7th Guest", kompatibel zu machen.

Wenn Sie eine Computer- oder Videokarte für Ihr Gerät kaufen, sind normalerweise mehrere Unterstützungsdisketten inbegriffen, die verschiedene Treiber für zahlreiche Software-Programme enthalten. Auf einer dieser Disketten sollten Sie einen passenden VESA-Treiber für Ihre Videokarte finden. Suchen Sie diesen Treiber, aktivieren Sie ihn, und betreiben Sie dann erneut das Installationsprogramm.

WAS SIE TUN KÖNNEN, WENN SIE KEINE UNTERSTÜTZUNGSDISKETTEN FÜR DIE VIDEOKARTE IHRES COMPUTERS HABEN

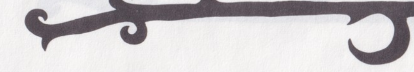
Die zweite CD im VESA-Verzeichnis enthält eine große Auswahl an VESA-Treibern. Suchen Sie das Verzeichnis im VESA-Verzeichnis, das mit dem Namen Ihres Videokartenherstellers übereinstimmt, und betreiben Sie dann den VESA-Treiber für das VIDEOKARTENMODELL Ihres Systems. Sind Sie sich nicht sicher, welches Videokartenmodell Ihr System hat, dann werden Sie vielleicht mit mehreren Treibern experimentieren müssen, bis Sie einen finden, der mit Ihrer Videokarte funktioniert.

WAS SIE TUN KÖNNEN, WENN SIE SICH ÜBER DEN HERSTELLER ODER DAS MODELL IHRER VIDEOKARTE NICHT SICHER SIND

Kennen Sie den Hersteller Ihrer Videokarte nicht, dann sind Ihre Möglichkeiten begrenzt. Schlagen Sie im Handbuch Ihres Gerätes nach, um herauszufinden, welches Videodisplaysystem Ihr Computer hat.

Manchmal erscheinen die benötigten Informationen auch auf dem ersten Bildschirm, wenn Sie einen Neustart durchführen (über den RESET-Knopf oder den Netzschalter). Viele BIOS-Systeme der Videokarten geben während der anfänglichen Boot-Sequenz Informationen über den Hersteller und das Modell der Videokarte.

Sie können aber auch den Fachhändler anrufen, bei dem Sie Ihre Videokarte oder Ihren Computer gekauft haben.

VIDEOKARTEN MIT DIREKTER UNTERSTÜTZUNG

"The 7th Guest" unterstützt die Videokarten der meisten bekannten Marken direkt über die Hardware. Es folgt eine Liste der Karten, die "The 7th Guest" direkt erkennt und über die Hardware unterstützt.

- "Cirrus"-kompatible Videokarte
  - Cirrus
  - MaxLogic
- "Everex"-kompatible Videokarte
- "Paradise"-kompatible Videokarte
  - Paradise
  - Western Digital
  - HP
- "Tseng 3000"-kompatible Videokarte
  - Orchid
  - Quadrant
  - Sota
  - STB
  - Tecmar
  - Willow
- "Trident"-kompatible Videokarte
  - Trident
  - Everex
- "T8900"-kompatible Videokarte
- "ATI"-kompatible Videokarte
- "Ahead Type A"-kompatible Videokarte
- "Ahead Type B"-kompatible Videokarte
- "Oak"-kompatible Videokarte
- "Video 7"-kompatible Videokarte
- "Chips and Technologies"-kompatible Videokarte
  - C&T
  - Boca
- "Tseng 4000"-kompatible Videokarte
  - Orchid
  - Everex
  - Diamond Speedstar
  - Sigma
- "Genoa"-kompatible Videokarte
- "NCR"-kompatible Videokarte
- "Compaq"-kompatible Videokarte
- "S3 86C911"-kompatible Videokarte
  - Diamond Stealth VRAM
  - Orchid Fahrenheit 1280
  - Actix Graphics Engine Display Accelerator
  - CSS Maxgraphics/16
  - Genoa Windows VGA
  - Pixel Turbo Windows Accelerator
  - Portacom Eclipse II
  - STB Wind/X
- Alle "VESA"-kompatiblen Videokarten

Benutzt Ihr Computer eine der oben aufgeführten Videokarten, dann sollten Sie keinen VESA-Treiber laden müssen. Benutzen Sie einen Speicherverwalter für den oberen Speicherbereich oder haben einen VESA-Treiber geladen und treffen bezüglich dieser Karten auf Schwierigkeiten, dann überprüfen Sie bitte, ob Sie nicht vielleicht die Speicheradresse dieser Videokarte ausgelassen haben.

Finden Sie Ihre Videokarte nicht in der oben aufgeführten Liste, dann ist Ihre Karte nicht direkt mit "The 7th Guest" kompatibel. Versuchen Sie in diesem Fall, einen VESA-Treiber zu laden.




DIE FEHLERMELDUNG "XMI HARDWARE NOT FOUND" (XMI-HARDWARE NICHT GEFUNDEN) ERSCHEINT

Sollte diese Fehlermeldung erscheinen, dann hat das Programm die Soundkarte, die Sie während der Installation für die Midi-Musik gewählt haben, in Ihrem System nicht gefunden. Betreiben Sie also erneut das Installationsprogramm, und versichern Sie sich, daß Sie die richtige Soundkarte für Ihr System gewählt haben.

Sind Sie sich sicher, daß Sie die richtige Soundkarte gewählt haben, und stoßen immer noch auf Schwierigkeiten, dann handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein Hardware-Problem, wie gemeinsam benutzte IRQ#- oder BASE I/O-Portadressen. Ist Ihre Soundkarte nicht auf die Normalkonfiguration eingestellt, dann achten Sie darauf, daß Sie dem Installationsprogramm mitteilen, welche Einstellung(en) Sie für Ihre Soundkarte benutzen.

Sollten Sie das Problem immer noch nicht behoben haben, dann betreiben Sie die Einstellungssoftware Ihrer Soundkarte, und überprüfen Sie, ob sich die Karte tatsächlich an der dem Installationsprogramm mitgeteilten Adresse befindet. Teilt das Einstellungsprogramm Ihrer Soundkarte Ihnen daraufhin mit, daß sich Ihre Karte an einer bestimmten BASE I/O-Portadresse, IRQ# befindet und einen bestimmten DMA-Kanal benutzt, die vollkommen mit den Anweisungen übereinstimmen, die Sie dem Installationsprogramm gegeben haben, und Sie erhalten weiterhin die Fehlermeldung "XMI HARDWARE NOT FOUND", dann setzen Sie sich bitte mit dem Kundendienst von Virgin Games in Verbindung.

DIE FEHLERMELDUNG "PCM HARDWARE NOT FOUND" (PCM-HARDWARE NICHT GEFUNDEN) ERSCHEINT

Ähnlich wie bei der XMI-HARDWARE-Fehlermeldung ist es dem System nicht gelungen, die Digitalsound- oder Sprachausgabekarte ausfindig zu machen, die Sie während des Installationsprogramms angegeben haben. Betreiben Sie also erneut das Installationsprogramm, und achten Sie darauf, daß Sie die Soundkarte wählen, die in Ihrem System installiert ist.

Haben Sie das Problem damit nicht behoben, dann kann es zweierlei Gründe dafür geben. Entweder sind die während des Installationsprogramms gewählten Einstellungen für die IRQ und/oder die BASE I/O-Portadressen inkorrekt, oder es besteht eine Widersprüchlichkeit zwischen Ihrer Software bzw. Hardware und Ihrer Soundkarte.



Als erstes sollten Sie die Hardware-Einstellung Ihrer Soundkarte überprüfen. Vergleichen Sie diese Einstellung mit den Konfigurationen, die Sie während des Installationsprogramms vorgenommen haben. Durchlaufen Sie die Hardwareeinstellung, oder testen Sie die Ihrer Soundkarte beigefügte Software, und notieren Sie sich alle Hardware-Einstellungen. Betreiben Sie nun erneut das "The 7th Guest"-Installationsprogramm, und überprüfen Sie, daß die während der Installation benutzte Einstellung mit der Konfiguration Ihrer Soundkarteneinstellungs/ Testsoftware übereinstimmt.

Sind Sie sich vollkommen sicher, daß die IRQ- und BASE I/O-Portadreßwerte, die Sie dem Installationsprogramm gegeben haben, genau mit den Einstellungen Ihrer Soundkarte übereinstimmen, dann besteht höchstwahrscheinlich eine interne Widersprüchlichkeit in Ihrem Gerät. Eine Widersprüchlichkeit in diesem Fall bedeutet entweder, daß die IRQ#- oder die BASE I/O-Portadresse, die Sie über Kurzschlußbrücken auf Ihrer Soundkarte festgelegt haben, auch von einer anderen Hardware oder Software benutzt wird.

Hier nun ein paar häufig vorkommende Probleme. Überprüfen Sie, daß die IRQ-Nummer für die Soundkarte nicht dieselbe wie die der Serienanschlüsse Ihres Gerätes ist. Oft benutzt einer der zwei Serienanschlüsse denselben IRQ-Wert oder sogar dieselbe BASE I/O-Portadresse wie die Soundkarte Ihres Systems. Es kann durchaus passieren, daß Soundkarteneinstellungsprogramme dieses Problem nicht entdecken, da der Serienanschluß vielleicht nicht eingeschaltet war.

Sie könnten auch auf Schwierigkeiten treffen, wenn Ihre Soundkarte und die Maus dasselbe Programmunterbrechungssystem benutzt. Sollte es dazu kommen, daß die Maus oder eine andere Einrichtung, die sich derselben IRQ-Nummer bedient, eine Programmunterbrechung zur gleichen Zeit wie die Soundkarte Ihres Systems erbittet, dann wird Ihr Gerät höchstwahrscheinlich blockieren.

Um dieses Problem zu beheben und eine Widersprüchlichkeit zu vermeiden, ändern Sie entweder die Einstellung der Soundkarte oder der Serienkarte. Betreiben Sie danach erneut das "The 7th Guest"-Installationsprogramm, und achten Sie dabei darauf, jegliche Soundkartenvariablen neu einzustellen, die während der letzten Konfiguration Ihrer Soundkarte vielleicht verändert wurde.

Sie könnten aber auch alle Serienanschlüsse ausschalten, die während der normalen Inbetriebnahme Ihres Gerätes nicht benötigt werden. Meistens werden Sie nur den Serienanschluß brauchen, an den Ihre Maus angeschlossen ist. Haben Sie ein Modem oder eine andere Serieneinrichtung, die Sie während des Spiels von




"The 7th Guest" nicht benötigen, dann schalten Sie diesen Anschluß aus, und betreiben dann erneut das Installationsprogramm. Wie Sie einen Serienanschluß ausschalten, lesen Sie bitte im Handbuch Ihres Computers oder Ihrer seriellen I/O-Karte nach.

Sollten Sie das Problem damit immer noch nicht behoben haben, dann setzen Sie sich bitte mit dem Kundendienst von Virgin Games in Verbindung.

SPRACHAUSGABE IST TEILWEISE UNTERBROCHEN

Dafür kann es vier Gründe geben.

1. Ihr Gerät ist vielleicht nicht schnell genug und kommt daher nicht mit dem umfangreichen Datenfluß von der CD zurecht. Versuchen Sie in diesem Fall, "The 7th Guest" mit einer niedrigeren Auflösung wie MCGA 320 x 200 x 256 zu betreiben. Sie können diese Einstellung während der Installation vornehmen.

2. Ihr CD ROM-Laufwerk hat vielleicht Schwierigkeiten, die Daten auf der CD zu lesen. Der Grund dafür ist entweder eine fehlerhafte CD oder eine falsche Handhabung. Achten Sie darauf, daß Sie vorsichtig mit Ihrer CD umgehen, um Kratzer und Fingerabdrücke zu vermeiden.

3. Es könnte natürlich auch an einem fehlerhaften CD-Laufwerk liegen. Vielleicht muß der Laser in Ihrem Laufwerk nach ausgedehnter Benutzung Ihrer CD neu ausgerichtet werden. Obwohl dies äußerst selten der Fall ist, könnte es doch der Schlüssel zu Ihrem Problem sein. Um einen derartigen Fehler zu überprüfen, müßten Sie die CD in ein anderes CD-Laufwerk einführen. Sollte auch dieses Laufwerk Ihre CD nicht lesen können, dann lassen Sie sich einen Ersatz für Ihre fehlerhafte CD erstatten. Sollte Ihre CD in einem anderen Laufwerk oder System jedoch ohne Schwierigkeiten gelesen werden können, dann liegt der Fehler entweder in Ihrem CD ROM-Laufwerk oder dessen Konfiguration.

4. Vielleicht erfüllt Ihr CD ROM-Laufwerk aber auch nicht den MPC Level 1-Standard einer GLEICHBLEIBENDEN Übertragungsrate von 150 KB pro Sekunde, und Ihr Gerät kann "The 7th Guest" deshalb nicht betreiben. In diesem Fall bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Ihr Gerät nachzurüsten, damit es die Mindesterfordernisse dieses Produktes (den MPC Level 1-Standard) erfüllt. Sie könnten natürlich versuchen "The 7th Guest" mit einer niedrigeren Auflösung zu betreiben, damit der Prozessor langsamer arbeitet und das CD-Laufwerk mehr Zeit hat, die nötigen Dateien in den VRAM Ihres Gerätes zu übertragen, obwohl dies wirklich Ihr letzter Ausweg sein sollte.



WÄHREND DER EINLEITUNGSFOLGE IST KEINE MUSIK ZU HÖREN

Die Musik der ersten Szene kommt aus einer normalen PCM-Ursprungsdatei auf der zweiten Magnetspur der CD, d.h.: Legen Sie die T7G-CD in einen normalen CD-Spieler, dann werden Sie die Audio-Musik der ersten Szene hören können. Sollten Sie während der Einleitungsfolge also keine Musik hören, dann läßt Ihr System die CD-Musik nicht richtig durch Ihre Lautsprecher laufen. Achten Sie darauf, daß Sie Ihr MPC-System so konfiguriert haben, daß es den PCM-Digital- und den Midi-Sound über Ihre Soundkarte und den CD-Sound direkt von der CD spielt.

KEINE SPRACHAUSGABE

Können Sie die Erzählung zu Beginn des Spiels nicht hören, sind jedoch während des Installationsprogramms auf keine Schwierigkeiten gestoßen und haben die Fehlermeldung "PCM HARDWARE NOT FOUND" nicht erhalten, dann wird die Sprachausgabe wahrscheinlich abgespielt, doch Ihr Gerät wurde nicht richtig konfiguriert, um den Sound verstärken zu können. Höchstwahrscheinlich benutzen Sie mehr als eine Soundkarte und hören den Sound entweder nur von der Midi-Audiokarte oder direkt von der der CD. Achten Sie darauf, daß Sie die Ausgabe Ihrer PCM-fähigen Soundkarte über ein Verstärkungssystem oder Kopfhörer betreiben.

DIE EINLEITUNG BEGINNT, DOCH DAS PROGRAMM BLOCKIERT

Dies ist höchstwahrscheinlich auf ein DMA/IRQ-Kanal-Problem mit Ihrer PCM-Audio-Hardware zurückzuführen. Das System hat zwar gestartet und Ihre Soundhardware ausfindig gemacht, doch hat Ihre Soundkarte bei der Bitte um eine Prozessorunterbrechung wahrscheinlich denselben IRQ-Kanal wie eine andere Karte Ihres Systems benutzt. Um dieses Problem zu vermeiden, sollten Sie den Abschnitt zur Fehlermeldung "PCM HARDWARE NOT FOUND" durchlesen und eine mögliche Widersprüchlichkeit in Ihrer Hardware beheben.

ZUVOR FUNKTIONIERTE DAS SPIEL ZWAR, KANN ABER JETZT NICHT MEHR BETRIEBEN WERDEN

Sehen Sie vorerst einmal nach, ob Ihr CD-Laufwerk eingeschaltet ist. Liegt das Problem woanders, dann überprüfen Sie, ob sich der Buchstabe Ihres CD-Laufwerkes nicht geändert hat. Wenn dies der Fall ist, dann




müssen Sie die GROOVIE.INI-Datei edieren, die sich im Laufwerk und Verzeichnis befindet, das Sie während des Installationsprogramms gewählt haben. Benutzen Sie einen ASCII-Editor, um den DATA DIR-Buchstaben dem Ihres CD-ROM-Laufwerks anzupassen. Achten Sie darauf, daß das letzte Zeichen der Zeile ein umgekehrter Schrägstrich (\ ) ist.

Haben Sie ein externes CD ROM-Laufwerk, dann versichern Sie sich bitte, ob es eingeschaltet ist und eine der "The 7th Guest"-Disketten eingelegt wurde. Überprüfen Sie als nächstes, ob Sie ein Verzeichnis auf dem Buchstaben Ihres CD ROM-Laufwerks erstellen können.

Hier ein kleiner Hinweis zu SCSI CD ROM-Kontrollkarten. Benutzen Sie ein Programm, das sich Dateien eines CD ROMs bedient, und es kommt zu einem Fehler auf Ihrem CD ROM-Laufwerk (d.h. das Programm bricht ab oder bootet Ihren Computer erneut), dann sollten Sie den Vorgang abbrechen oder Ihr Gerät ausschalten, um die SCSI-Karte wieder in die Grundstellung zu bringen. Einige SCSI-Karten können jedoch nicht durch Drücken der Tasten CTRL, ALT, DELETE oder RESET zurückgestellt werden. Schalten Sie in diesem Fall Ihren Computer aus, warten Sie ein paar Sekunden, und starten Sie dann erneut Ihr System mit den entsprechenden Treibern, bevor Sie zu Ihrem CD-Laufwerk zurückkehren.

DIE VIDEODISPLAY-GESCHWINDIGKEIT IST SEHR LANGSAM

Achten Sie darauf, daß Sie eine 16-Bit-SVGA-Videokarte mit mindestens 512 KB Videospeicherkapazität benutzen. Verwenden Sie eine 8-Bit-Videokarte, dann läuft "The 7th Guest" beträchtlich unter der geforderten Videogeschwindigkeit, und Sie werden beim Betreiben des Programms auf große Schwierigkeiten treffen. "The 7th Guest" kann nur mit einer 16-Bit-SVGA-Videokarte betrieben werden.

Vielleicht möchten Sie Ihrem CD-ROM-Treiber zusätzliche 2 KB Zusatzspeicher zuweisen. Normalerweise beginnen Sie mit 10 Zusatzspeichern. Versuchen Sie diese Zahl mit Hilfe der MSCDEX-Befehlszeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei auf 20 zu erhöhen.

Sie können die Geschwindigkeit jedoch auch erhöhen, indem Sie MSCDEX in den oberen Speicherbereich laden. Geben Sie dazu am Ende der Befehlszeile in Ihrer AUTOEXEC.BAT-Datei folgendes ein: /e. Dies ist aber nur möglich, wenn Sie auf Ihrem Gerät einen Speicherverwalter besitzt.



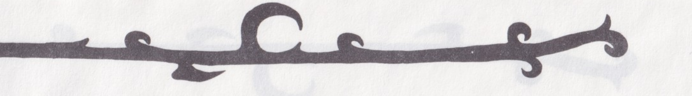

GLOSSAR

16-Bit-Videokarte Hierbei handelt es sich um eine Videokarte, die sich Zugang zum konventionellen Speicher über einen 16-Bit-Bus verschafft. Sie können eine 16-Bit-Karte an der Größe ihrer Steckerleiste erkennen. Die Steckerleiste befindet sich dort, wo die Karte in den Computer gesteckt wird (oder technisch dort, wo sich die kleinen Tabulatoren befinden. Besteht die Steckerleiste aus zwei Teilen, und der erste Teil ist ungefähr doppelt so groß wie der zweite, dann handelt es sich um eine 16-Bit-Karte. Befinden sich diese Tabulatoren nur in einem Abschnitt, oder sind sie nicht unterteilt, dann haben Sie eine 8-Bit-Karte vor sich. Benutzen Sie eine 8-Bit-Karte, dann liegt die Videogeschwindigkeit Ihres Gerätes höchstwahrscheinlich weit unter der für "The 7th Guest" empfohlenen Geschwindigkeit.

ASCII Amerikanischer Standardcode für Informationsaustausch - in diesem Begleitheft als ein auf ASCII basierender Textverarbeiter bezeichnet. Hierbei handelt es sich um ein grundlegendes Verarbeitungssystem, das hauptsächlich beim Starten des Computers zur Änderung der CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien benutzt wird. Sind Sie mit der Editierung dieser Dateien nicht vertraut, dann sollten Sie mit größter Vorsicht vorgehen, wenn Sie Änderungen vornehmen möchten. Am besten lassen Sie Ihr System nur von einem Fachmann ändern.

Base I/O Damit ist die "Base Input-/Output"-Adresse (Eingabe-/Ausgabeadresse) gemeint, an der sich periphere Karten (höchstwahrscheinlich eine Soundkarte) in der Hardware eines Computers befinden. Sie ist Ihrer Privatadresse sehr ähnlich und informiert den Computer darüber, wohin er bestimmte Informationen schicken soll, um diese Karte zu erreichen. Schwierigkeiten können immer dann auftreten, wenn mehr als eine Karte dieselbe Base I/O-Portadresse benutzt. "Residiert" mehr als eine Karte an einer Adresse, dann ist es keiner von ihnen möglich, festzustellen, an wen die Informationen gerichtet sind. Das kann zu ernsten Systemausfällen führen. Um dies zu vermeiden, sollten Sie darauf achten, daß an jeder Base I/O-Portadresse nur eine Karte "residiert".

Cache In diesem Fall beziehen wir uns auf einen "Disk Cache". Es handelt sich hierbei um eine Art Zwischenspeicher, in dem Informationen von der CD zum schnellen Wiederauffinden gespeichert werden. Benutzen Sie in diesem Programm einen XMS-Speicherverwalter, dann speichert das Programm in diesem Cache-Speicher bis zu 300 KB an Daten von der CD.




Werden die Daten benötigt, dann kann wesentlich schneller auf sie zugegriffen werden als von der CD. Der Prozessor hat damit mehr Pufferzeit für die CD-Daten und kann sich auf andere Funktionen konzentrieren.

DMA Speicherdirektzugriff. Die meisten Computer haben drei verschiedene DMA-Kanäle. Ein DMA-Kanal wird dazu benutzt, innerhalb des Computers große Mengen an Daten schnell zu transferieren. Es können sich zwar mehrere Einrichtungen einen DMA-Kanal teilen, diesen jedoch nicht gleichzeitig benutzen.

Es folgt eine Auflistung der für 386-Geräte typischen DMA-Kanäle.

DMA 1	Verfügbar
DMA 2	Disk Controller
DMA 3	Verfügbar

Die DMA-Kanäle werden hier behandelt, da dieses Programm PCM-Sound benutzt. Er enthält große Mengen an Daten, die über einen DMA-Kanal übertragen werden müssen, um den Ton schnell genug abspielen zu können. Achten Sie darauf, daß Ihre Soundkarte keinen DMA-Kanal verwendet, der schon von einer anderen Einrichtung Ihres Gerätes benutzt wird.

Es folgen einige Beispiele für andere Karten, die sich ebenfalls der DMA-Kanäle bedienen:

- Netzkarten
- SCSI-Karten
- Bandsicherungskarten
- Karten für Abtastvorrichtungen

Haben Sie eine oder mehrere dieser Karten in Ihrem Computer, dann achten Sie darauf, daß keine denselben DMA-Kanal benutzt, wie Ihre Soundkarte. Sind Sie sich nicht sicher, welche DMA-Kanäle in Ihrem Computer verwendet werden, dann schlagen Sie bitte in den Begleitheften Ihrer Karten nach.

IRQ# Hierbei handelt es sich um die Unterbrechungsanfragenummer, die die Karte benutzt, um mit der Systemplatine und dem Prozessor zu kommunizieren. Es ist durchaus möglich, diese Nummern mit anderen Karten zu teilen, solange diese Karten nicht gleichzeitig betrieben werden. Z.B wird IRQ7 normalerweise vom ersten Druckeranschluß belegt. Da es aber sehr unwahrscheinlich ist, daß Sie Musik





abspielen möchten, während Sie drucken, kann Ihre Soundkarte in diesem Fall dieselbe Nummer benutzen.

Es folgt eine Liste der für 386-Geräte typischen IRQ-Nummern:

IRQ3	COM2-Serienanschluß
IRQ4	COM1-Serienanschluß
IRQ5	Verfügbar
IRQ6	Disk Controller
IRQ7	LPT1 - erster Druckeranschluß

Wenn möglich sollte Ihre Soundkarte immer ihre eigene IRQ# haben.

Lokaler Videobus Hierbei handelt es sich um einen Datenübertragungsbus, der weitaus schneller läuft als die standardmäßigen ISA-Busse der meisten Computer. Der lokale VESA-Standardbus ist ein äußerst schneller Bus, der für den Festplatten- und Videozugriff verwendet werden kann. Haben Sie ein Gerät mit einem lokalen Bus zusammen mit einer lokalen Busvideokarte, dann sollten Sie keine Schwierigkeiten damit haben, "The 7th Guest" im SVGA-Modus zu betreiben. Andere lokale busähnliche Architekturen sind Micro Channel und EISA.

MCGA Dabei handelt es sich um einen Videomodus mit einer niedrigeren Auflösung (320 x 200 x 256), den "The 7th Guest" unterstützt, wenn der SVGA-Modus mit höherer Auflösung auf Ihrer Hardware nicht zur Verfügung steht. Obwohl Sie das Spiel auch in diesem Videomodus betreiben können, ist es eigentlich für schnellere Systeme vorgesehen, die die SVGA-Videomodi unterstützen können. Falls Ihr System in SVGA-Modi nicht korrekt betrieben werden kann, dann sollten Sie Ihr System vielleicht auf einen höheren Spezifikationslevel nachrüsten.

PCM Unter der PCM-Audiohardware versteht man die Soundkarte in Ihrem System, die dazu benutzt wird, den Digitalsound abzuspielen. Die gesammte Sprachausgabe in "The 7th Guest" befindet sich in einer komprimierten Version des PCM-Datenformats.

SCSI Steht für Kleinrechner-Systeminterface. Hierbei handelt es sich um ein typisches Interface, das CD-ROM-Laufwerke und einige Festplattenkarten benutzen. Mit diesem Interface können Daten von einer externen Einrichtung auf den Computer übertragen werden. SCSI-Interfaces sind normalerweise




auch auf MPC-kompatiblen Soundkarten zu finden.

Serienanschluß Hierbei handelt es sich um einen weiteren Datenübertragungsanschluß, dessen sich Kleinrechner bedienen. Einrichtungen wie Maus und Modem werden normalerweise über einen solchen Serienanschluß betrieben. Benutzen Sie eine Serienmaus, dann achten Sie bitte darauf, daß diese keine Software-Widersprüchlichkeiten mit der Soundkarte hervorruft.

SVGA Dies ist der bevorzugte Videomodus, den "The 7th Guest" unterstützt. Dieser Modus läuft in einer ziemlich hohen Auflösung (640 x 480 x 256). Obwohl Sie für diesen Modus einen schnellen Computer mit einer schnellen Videokarte benötigen, sollten Sie dieses Spiel mit SVGA betreiben. Sollte Ihr System nicht schnell genug sein, dann wäre es ratsam, Ihr Gerät auf eine höhere Spezifikation nachzurüsten.

VESA Aufgrund der vielen heute im Handel erhältlichen PC-Geräte, ist es schwer, bestimmte Normen zu setzen. Ein Ausschuß legte daher einen VESA-Standard fest, um die Software- und Hardwarekompatibilität zwischen den heute und in Zukunft erhältlichen Produkten zu gewährleisten.

XMI Unter der XMI-Audiohardware versteht man die Soundkarte Ihres Systems, mit der Sie die Midi- oder Hintergrundmusik abspielen. Wird sie zusammen mit der PCM-Hardware benutzt, dann können Sie die Sprachausgabe und die Musik gleichzeitig betreiben. Damit werden die Möglichkeiten von Unterhaltungsprodukten wie "The 7th Guest" optimal ausgenutzt.

XMS Damit ist der hohe Speicherbereich gemeint, der sich über dem standardmäßigen konventionellen Speicher von 640 KB befindet. Betreiben Sie einen Speicherverwalter wie HIMEM.SYS, QEMM386 etc. für den oberen Speicherbereich, dann wird "The 7th Guest" diesen Zusatzspeicher als "Disk Cache" benutzen. Sie reduzieren auf diese Weise die für das Betreiben von "The 7th Guest" benötigte Prozessorzeit und damit auch die Möglichkeit einer verlangsamten Betriebsgeschwindigkeit oder eines Audioabbruchs auf langsameren Systemen.





MITARBEITER

Spielkonzept und Design	Graeme Devine und Rob Landeros
Text	Matthew Costello
Künstlerische Gestaltung	Robert Stein III
Trilobyte-Produzent	David Luehmann
Produktionsleitung	Dr. Stephen Clarke-Willson
Künstlerische Beratung	David Bishop
Musik	The Fat Man und Team Fat
Videoproduktion	Image Grafx in Zusammenarbeit mit der Rogue River Motion Picture Company
Soundtechnik	Staunton Studios
Hauptdarsteller	
Stauf	Robert Hirschboeck
Tad	Douglas Knapp
Brian Dutton	Michael Pocaro
Edward Knox	Larry Roher
Elinor Knox	Jolene Patrick
Martine Burden	Debra Ritz Mason
Julia Heine	Julia Tucker
Hamilton Temple	Ted Lawson
GB-Produktion	Catherine Spratt, Steve Clark
GB-Packungsdesign	Root Associates
US-Produktion	Lisa Marcinko, Lauren Rifkin, Izzy Izaguire, Daniel Small

SOUNDTRACK-ALBUM ZU "THE 7TH GUEST"

von George Alistair Sanger - The Fat Man

Benutzen Sie den konventionellen Audio-CD-Spieler Ihres Stereogerätes, dann wird die zweite Diskette der "The 7th Guest"-Spielpackung wie eine normale Musik-CD abgespielt.




1. Chapel Pain

Dies ist das erste Mal, daß "Team Fat" zusammen gesungen hat, und wir waren alle ziemlich erstaunt. Keiner hatte erwartet, daß es sich so gut anhören würde.

2. The Game

Niemand hatte mich darum gebeten, diese Melodie aufzunehmen, allerdings hatte mich auch niemand darum gebeten, sie nicht aufzunehmen. Das Thema ("Short Intro") setzte sich ganz einfach als Rock-Titel in meinen Gedanken fest, und der Text kam irgendwie von allein. Zuerst schien das Lied aus der Sicht einer Person zu sein, die das Haus eines Stauf-, Dr. Loveless- oder Scaramanga-ähnlichen Ganoven besucht. "Willkommen in meinem kleinen 'Spielzimmer', Mr. Bond!" Später wurde mir klar, daß das Lied in Wirklichkeit aus der Sicht des Spielers in Erwartung der kommenden Generation von Unterhaltungssoftware zu sehen war. Dieses Gefühl wollte ich weitergeben. In diesem Lied singt Robert Harrison die hohen und tiefen Stimmen, während ich im Hintergrund flüstere. Roberts Band, Cotton Mather, ist nebenbei bemerkt sehr gut und auch nicht zu unheimlich. Die merkwürdige Einleitung entstand folgendermaßen: Ich hatte Matt Costello gefragt, wie er seinen Text für "Chapel Pain", das vorherige Lied, ausgesprochen haben wollte. Was Sie hier zu hören bekommen, ist seine Antwort auf meine Frage, und zwar über Telefon aufgenommen und in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten abgespielt.

3. Dolls of Doom

Elinors Seifenoper-Stück auf Saiteninstrumenten mit Spieluhrbegleitung ist auch eine Gegenmelodie zu Temples Stück, der Titelmusik des Spiels, die auf gebogenem Glas mit einer Zirkusorgel im Hintergrund gespielt wird. Hier hören wir sie beide zusammen, am traurigsten Punkt der Handlung. Der eher afrikanische Stil kommt erst etwas später zum Tragen, wenn der Tod und/oder Staufs "Magie" einen großen Einfluß auf das Drama nehmen.

4. Coffin Game

Ein todesorientierter Boogie im afrikanischen Stil. Versuchen Sie mal, eine Band zu gründen, die in diesem Stil spielt!

5. Ghost of Didley

Jede Sammlung muß einfach eine Melodie mit diesem Rhythmus haben!



6. **Misc. Scary**

Diesen Song habe ich auf die Schnelle geschrieben, da Trilobyte Virgin unbedingt ein paar musikalische Kostproben geben wollte und der Großteil meiner Musik eher komisch als gruselig war, wie z.B. "Bedspread" und "We're the Ghosts". Ich wollte beweisen, daß ich auch 'unheimlich' sein konnte.

7. **Bedspread**

Burdens Thema (der Tramp). Was könnte wohl komischer, sexier und furchterregender sein als ein Tango? Natürlich ist dies wieder die Titelmusik des Spiels, doch jetzt kann dazu getanzt werden.

8. **All The Guests**

Die Melodien der einzelnen Personen in diesem Spiel kommen und gehen, je nachdem, welchen Weg der Dialog einschlägt. Achten Sie auf Burdens gedämpfte Trompete und die "What's that sound?"-Phrase (Was ist das für ein Geräusch?) in "Skeletons in my Closet" für Heine. Mir persönlich gefällt Temples gebogenes Glas am besten, das jedesmal abbricht, wenn er unterbrochen wird. Duttons Oboe dominiert am Ende, da er mit seiner Zusammenfassung der Situation die Aufmerksamkeit der anderen auf sich zieht. Als er "...or herself" (...oder sich selbst) kichert, zeigt uns die kurze Phrase auf der gedämpften Trompete, daß er über seine romantischen Ideen zu Burden nachdenkt.

9. **Downstairs Puzzles**

Ursprünglich war dies die Hauptmelodie, die den Spieler auf seinem Weg durch das Haus begleiten sollte. Die Inspiration dazu bot die unheimliche Gänsehautepisode von "Twilight Zone", in der ein Münzautomat einen Typen namens Franklin verfolgt und ihn bei seinem Namen ruft. Keine Ahnung, wie die zweite Hälfte zustande gekommen ist.

10. **Doorbell**

War als Überleitung zur Titelmusik des Spiels vorgesehen, doch gab es im Spiel für eine Version des Stücks keine Stelle, in die eine Überbrückung hineingepaßt hätte. Es wurde also Staufs Melodie, die auf dem Klang einer Türglocke basiert.

11. **Piano Fight**

Das Manuskript fordert einen Kampf, in dem körperlose Hände "wild, wie wahnsinnig" auf die Tasten einhämmern. Nachdem die restliche Musik komponiert worden war, schmiß ich noch ein paar weitere





"wilde" Noten dazu.

12. We're the Ghosts
Noch eine Variation der Titelmusik des Spiels. Ich war mir sicher, daß es schon irgendwo reinpassen würde. Graeme liebt Disneyland, und diese Melodie ist ein bißchen wie die Musik im Spukhaus.

13. Short Intro
Die erste Darlegung der Titelmusik des Spiels.

14. Foyer Entrances
Die erste Darstellung aller Personenthemen und Instrumente.

15. Skeletons in my Closet
Eine Spitzenmelodie von Bruder Dave und eine hervorragende Leistung von Kris, der absolut alles singen kann. Das Bemerkenswerte an diesem Stück und an der Titelmusik ist der Einsatz neuester Technologie, der diese gespenstischen Songs möglich machte. Aus komplexen Gründen, die mit den Eigenschaften digitaler Mehrspuraufnahmen, den Schlagzeugauslösern, dem MIDI und dem umgekehrten quadratischen Gesetz zu tun hatten, waren wir in der Lage, auf die zeitraubenden und ablenkenden Aufnahmeverfahren zu verzichten. Wir hatten innerhalb einer halben Stunde alles aufgebaut, sind Mittag essen gegangen und haben dann beide Stücke in ein paar Stunden gelernt und aufgenommen. Die grundlegenden Stücke wurden in einer normalen Umgebung ohne Schallschutzkabinen oder Kopfhörer aufgenommen. So konnten wir uns voll aufeinander konzentrieren und die richtige Atmosphäre schaffen. Dies ist das zweite Mal, daß "Team Fat" zusammen gesungen haben, und ich bin der Meinung, daß es eine Verbesserung ist.

HINWEIS: Die Stücke 3 bis 12 und 14 werden nur auf "Roland Sound Canvas"-Karten ohne zusätzliche Instrumente und einer geringen Signalverarbeitung gespielt. Die Qualität dieser Soundkarte spricht für sich selbst. Allein aus diesem Grund haben wir uns dafür entschieden, sie für die Musik dieses Spiels zu unterstützen, obwohl zu Beginn dieses Projektes nur wenige solcher Karten erhältlich waren.

Indem wir Musik für die "Sound Canvas"-Karte in deren "General MIDI"-Modus schrieben, komponierten wir auch für die Soundkarten, die bis dahin noch nicht entwickelt worden waren. Theoretisch sind Sie in der Lage, jegliche neue "General MIDI"-Soundkarte an Ihren Computer anzuschließen, sie einfach als "Sound Canvas" Karte zu betrachten und die Musik so zu hören, wie sie unserer Meinung nach klingen sollte. Zur Zeit der



Drucklegung dieses Handbuchs hatten wir noch keine Gelegenheit, in diese Soundkarten reinzuhören. Wie sie wirklich klingen, wird sich mit der Zeit zeigen.

Wir danken Trilobyte für ihre Bereitschaft, "Sound Canvas" und "General MIDI" zu unterstützen.

MUSIK ZU "THE 7TH GUEST"

"Skeletons in my Closet"

©1992 David Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

Kris McKay (Gesang) Team Fat (Hintergrundgesang) Floyd Domino (Klavier) Andrew Halbreicht (Gitarre) Kevin Phelan (Baß) David Sanger (Schlagzeug)

"The Game"

©1992 George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

Robert Harrison (Gesang) The Fat Man (Gitarre) Joe McDermott (Gitarre) Kevin Phelan und Linda Law (Baß) David Sanger (Schlagzeug) Matt Costello (Telefonische Nachricht)

Weitere Musiker:

Team Fat (Hintergrundgesang und musikalische Unterstützung) Kevin Phelan (Kontrabaß, MT-32- und Adlib-Arrangements) Bert Meisenbach (Violine) Jeff Haley (Kontrabaß)

Wenn nicht anders angegeben, gesamte Musik ©1992 George Alistair Sanger, Pianist Substitute Music (BMI)

VIDEO-MITARBEITER IN TEXAS

Joe McDermott (Regie) David Govett (Kamera)

Der Anzug von "The Fat Man" stammt von "Nudie of North Hollywood".







Virgin Interactive Entertainment (Europe) LTD. 338A Ladbroke Grove London W10 5AH